“La información presentada en este manual pertenece a título exclusivo y privativo a **EUROPEA DE INVESTIGACIONES ELECTRÓNICAS, S.A.**, sin que su publicación suponga, en modo alguno, que los elementos publicados o en la forma en la cual se presentan, sea del dominio público.

En consecuencia, queda terminantemente prohibida su reproducción, así como la fabricación, comercialización y/o distribución o cualquier otra actividad que recaiga sobre los elementos publicados, sin el expreso consentimiento de esta Compañía.”

MANUAL DE MODELO

CE

ÍNDICE

1. CARACTERÍSTICAS GENERALES

1.1 Coste de la partida 1
1.2 Descripción del juego 1
1.3 Descripción de pulsadores 2
1.4 Selección de configuraciones 3
1.5 Serigrafía 7

2. SERVICIO TÉCNICO

2.1 Test 8

ESQUEMAS ESPECÍFICOS DEL MODELO 13
Conexionado general
Carta dispositivo
Carta jad izquierda
Carta jad inferior

LISTADO GENERAL DE MODELO 27

Primera versión, Enero 2.000

EUROPEA se reserva el derecho de modificar, total o parcialmente, cualquiera de los datos que aparecen en este manual.

ATENCIÓN: ESTA MÁQUINA NO DEBE ESTAR EXPUESTA A CAÍDAS DE AGUA Y SALPICADURAS.

Global Manufacturing Corporation

CIRSA

EUROPEA DE INVESTIGACIONES ELECTRÓNICAS, S.A.

Sierra de Guadarrama, 100
Pol. Ind. San Fernando de Henares
28830 Madrid. España
Tel.: 91 677 85 22
Fax. 91 677 85 74
www.cirsa.com

CARACTERÍSTICAS GENERALES 1

1.1 COSTE DE LA PARTIDA

La máquina dispone de una entrada que admite monedas de 25, 50, 100, 200 y 500 Ptas., y de una entrada que admite billetes de 1.000 y 2.000 Ptas. (opcional).

En la carátula del selector de billetes hay un led bicolor que indica con **color verde** la aceptación y con **color rojo** la no aceptación de billetes. Sólamente se permite la introducción de billetes cuando los contadores de **MONEDAS** y **CRÉDITOS** están a **0**.

El coste de la partida es de 25 Ptas. Si se introduce una moneda de valor superior la máquina lo acumula en forma de créditos disponibles hasta un **máximo de 20** (**40** para las máquinas destinadas al Principado de Asturias).

Antes de iniciar la partida, accionando el pulsador **"25/50"** se elige el modo de juego entre partida simple (1 crédito) o partida doble (2 créditos). Simultáneamente se ilumina una de las dos tablas del **Plan de Ganancias**, identificando de esta forma los premios a los que se accede en cada modo de juego.

1.2 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

1.2.1 JUEGO BÁSICO

Al accionar el pulsador **"JUEGO"**, empiezan a evolucionar los **módulos de cintas** mostrando sus figuras, que al cabo de unos instantes se paran, obteniendo una combinación. Si la combinación obtenida en la **Línea de premio** coincide con alguna de las expuestas en el plan de ganancias, se consigue el premio indicado, que se paga automáticamente.

La figura **"BUZO"** combina con el resto de figuras sólamente en **juego a 50 ptas**.

En algunas de las partidas no premiadas, se sortea un número de **Avances** entre **1** y **4**. Se pueden cambiar, en cada uno de los módulos de cintas independiente, las figuras de la **Línea de premio** por las inmediatamente superiores, intentando conseguir una combinación ganadora. Con el pulsador **"AUTO AVANCES"** activado, la máquina realiza los avances automáticamente.

En algunas partidas, antes de evolucionar los módulos de cintas, se indica, iluminando los pulsadores **"RETENGA"**, que se pueden **retener 1 ó 2** figuras de la **Línea de premio**, mediante sus pulsadores correspondientes, de forma que se mantengan invariables durante la partida.

Antes de proceder al pago de un premio que no sea **superior a 1.000 ó 2.000 ptas** (juego a 25/50 ptas), se puede optar por cobrarlo accionando el pulsador **"COBRAR"** u optar por el juego de **"SUBE-BAJA"**, accionando el pulsador **"JUEGO"**. El juego de **"SUBE-BAJA"** consiste en un sorteo entre dos casillas, iluminadas alternativamente, que se detienen al accionar nuevamente el pulsador **"JUEGO"**. El resultado ganador es el premio superior, y el resultado perdedor puede ser **"NADA"** u **"OXÍGENO"**. En la casilla **"CARGAS OXÍGENO"** se realiza un sorteo entre **1 y 10 (juego a 25 ptas) ó entre 1 y 20 (juego a 50 ptas.) puntos** que se acumulan en el indicador **"CARGAS OXÍGENO"**.

1.2.2 JUEGO SUPERIOR

Mediante el pulsador **"SELECCIONE JUEGO"**, se puede acceder al juego superior, si se dispone de **puntos** en el indicador **"CARGAS OXÍGENO"**.

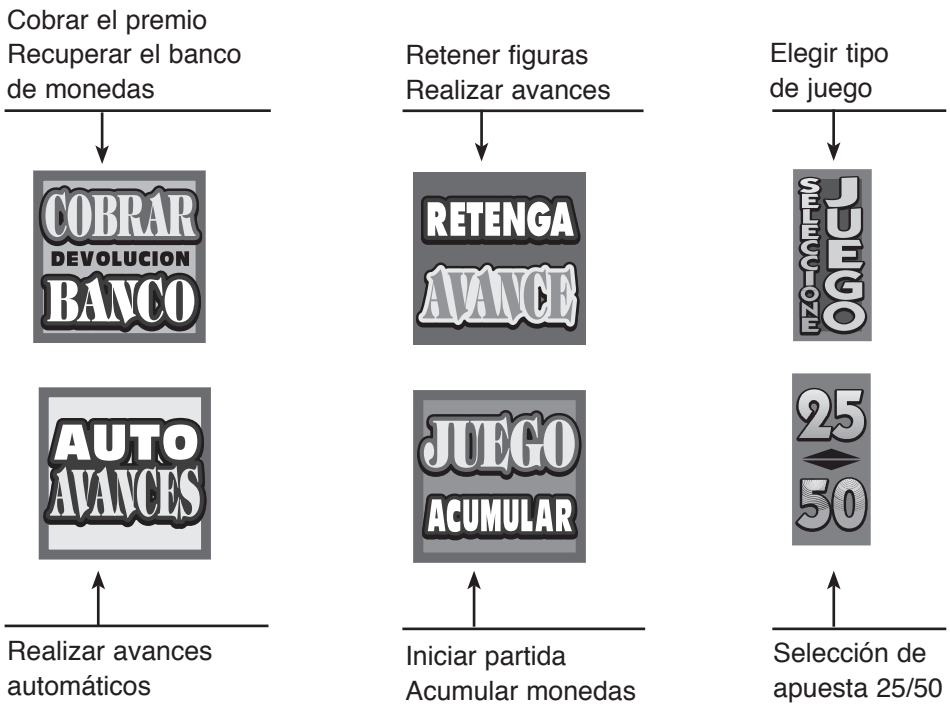
El juego superior utiliza otro conjunto de **3 módulos de cintas**, y dos **Planes de Ganancias** que consumen **1 punto más un crédito ó 2 puntos más dos créditos** respectivamente.

Al accionar el pulsador **"SELECCIONE JUEGO"** se elige la tabla de juego, y al accionar el pulsador **"JUEGO"** se decrementa en **1 ó 2 puntos** el indicador **"CARGAS OXÍGENO",** y se lanza una partida con las cintas superiores. Si la combinación obtenida en cualquiera de las **5 Líneas de Premio** coincide con alguna de las expuestas en el **Plan de Ganancias**, se consiguen los premios indicados. La figura **"BUZO"** combina con el resto de figuras sólamente en **juego a 50 ptas.**

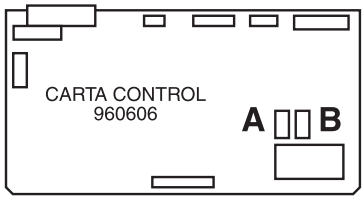
En algunas combinaciones con premio de **250**, **500** ó **1000 ptas.** se prosigue con un **juego adicional** consistente en el lanzamiento de una bola que cae por un panel frontal hasta uno de los seis pasillos situados en la parte inferior. En cada pasillo hay una lámpara que puede ser de **color verde o rojo**. Si la bola cae en un canal de **luz verde**, se **gana** el premio situado en el visor correspondiente al premio de entrada. Si por el contrario, la bola cae en un canal de **luz roja**, se **pierde**. En ambos casos se acaba la secuencia del juego.

El premio final obtenido puede arriesgarse en fracciones de **500** ó **1000 ptas.** en un juego con dos resultados, **"DOBLE"** u **"OXÍGENO"**, que se acumula en el indicador **"CARGAS OXÍGENO"**.

1.3 DESCRIPCIÓN DE PULSADORES



1.4 SELECCIÓN DE CONFIGURACIONES



MICROINTERRUPTORES “A” versión 1.0

1	2	3						PORCENTAJE %
ON	ON	ON						76
ON	ON	OFF						78
ON	OFF	ON						80
ON	OFF	OFF						82
OFF	ON	ON						84
OFF	ON	OFF						86
OFF	OFF	ON						88
OFF	OFF	OFF						90
			4					NO UTILIZADO
			ON					Situar en ON
				5				SOPORTE DE BANDAS
				ON				RODILLOS
				OFF				CINTAS
					6			NO UTILIZADO
					ON			Situar en ON
						7		REFRESCO LÁMPARAS
						ON		SI
						OFF		NO
							8	FALTA
							ON	Siempre
							OFF	Sólo en “Gana-Pierde”

VERSIÓN ASTURIAS

MICROINTERRUPTORES “B” versión 1.0

1 ON OFF							**SELECTOR BILLETES** Inhabilitado Habilitado
	2 ON OFF						**BILLETE 2.000 PTAS.** NO SI
		3 ON					**NO UTILIZADO** Situar en ON
			4 ON OFF				**RETENCIONES AUTOMATICAS** SI NO
				5 ON OFF			**EN JUEGO EXHIBICION** Créditos siempre Un crédito
					6 ON		**NO UTILIZADO** Situar en ON
						7 ON OFF	**BANCO DE PREMIOS** SI NO
							8 ON **NO UTILIZADO** Situar en ON

VERSIÓN CATALUÑA

MICROINTERRUPTORES “B” versión 1.0

1 ON OFF							**SELECTOR BILLETES** Inhabilitado Habilitado
	2 ON	**3** ON					**NO UTILIZADOS** Situar en ON
			4 ON OFF				**RETENCIONES AUTOMATICAS** SI NO
				5 ON OFF			**EN JUEGO EXHIBICION** Créditos siempre Un crédito
					6 ON		**NO UTILIZADO** Situar en ON
						7 ON OFF	**BANCO DE PREMIOS** SI NO
							8 ON OFF **BANCO DE MONEDAS** SI NO

VERSIÓN PAÍS VASCO

MICROINTERRUPTORES “B” versión 1.0

1 ON OFF							**SELECTOR BILLETES** Inhabilitado Habilitado
	2 ON OFF						**BILLETE 2.000 PTAS.** NO SI
		3 ON					**NO UTILIZADO** Situar en ON
			4 ON OFF				**RETENCIONES AUTOMATICAS** SI NO
				5 ON OFF			**EN JUEGO EXHIBICION** Créditos siempre Un crédito
					6 ON	**7** ON	**8** ON	**NO UTILIZADOS** Situar en ON

VERSIÓN VALENCIA

MICROINTERRUPTORES “B” versión 1.0

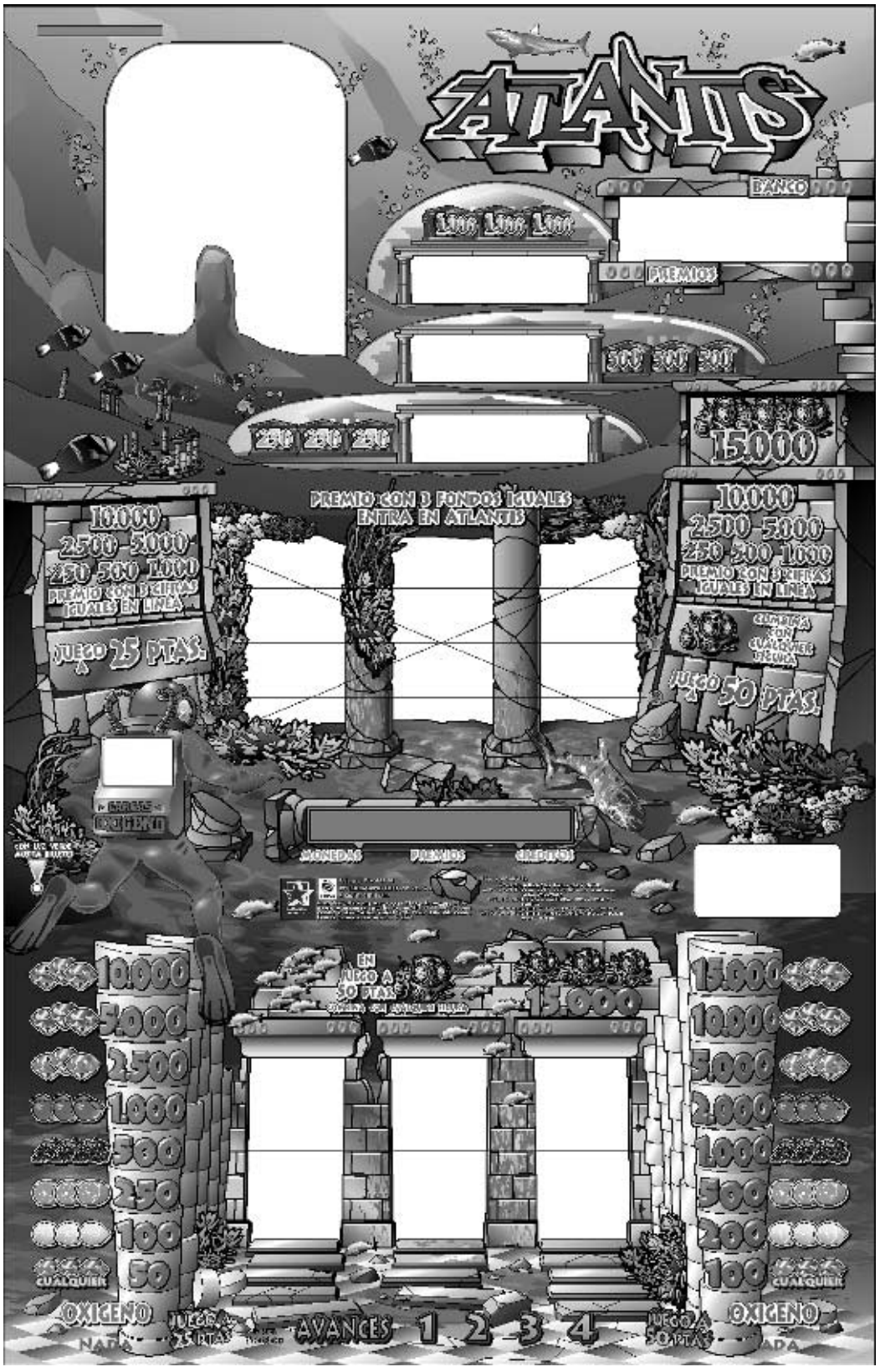
1 ON OFF							**SELECTOR BILLETES** Inhabilitado Habilitado
	2 ON	**3** ON					**NO UTILIZADOS** Situar en ON
			4 ON OFF				**RETENCIONES AUTOMATICAS** SI NO
				5 ON OFF			**EN JUEGO EXHIBICION** Créditos siempre Un crédito
					6 ON		**NO UTILIZADO** Situar en ON
						7 ON OFF	**BANCO DE PREMIOS** SI NO
							8 ON OFF	**BANCO DE MONEDAS** SI NO

VERSIÓN RESTO DE COMUNIDADES AUTÓNOMAS

MICROINTERRUPTORES “B” versión 1.0

1 ON OFF								**SELECTOR BILLETES** Inhabilitado Habilitado
	2 ON	**3** ON						**NO UTILIZADOS** Situar en ON
			4 ON OFF					**RETENCIONES AUTOMATICAS** SI NO
				5 ON OFF				**EN JUEGO EXHIBICION** Créditos siempre Un crédito
					6 ON			**NO UTILIZADO** Situar en ON
						7 ON OFF		**BANCO DE PREMIOS** SI NO
							8 ON OFF	**BANCO DE MONEDAS** SI NO

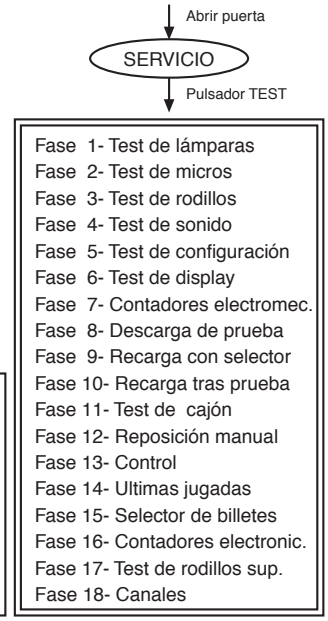
1.5 SERIGRAFÍA

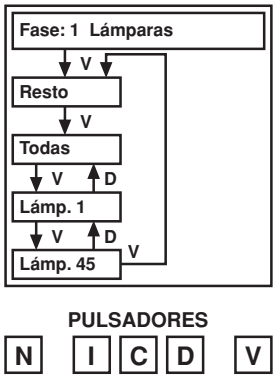


2 SERVICIO TÉCNICO

2.1 TEST

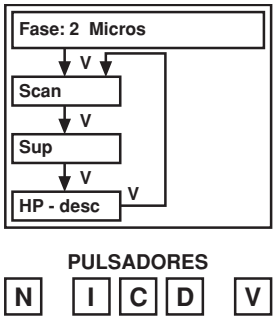
Se entra en este modo al accionar el interruptor "Test". Mediante los pulsadores correspondientes se secuencian las distintas fases.





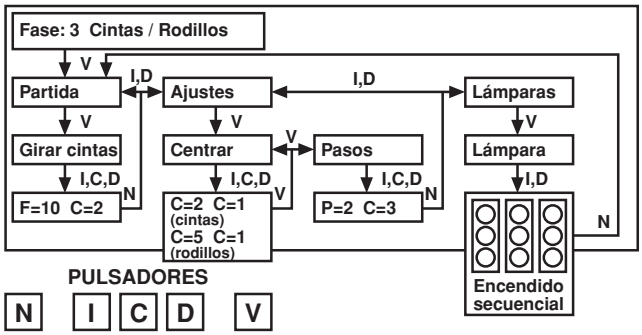
FASE 1 LÁMPARAS

Comprobación de las lámparas de los indicadores luminosos. En la pantalla se indica el número que corresponde a cada una de las distintas lámparas, que se secuencian mediante el pulsador **"JUEGO"**.



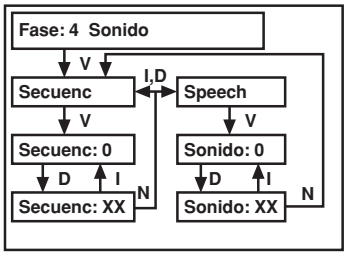
FASE 2 MICROS

Comprobación de los microinterruptores. En la pantalla se indica el nombre que corresponde a cada uno, y el estado en que se encuentra (ON/OFF). En el modo SCAN, se cambia el estado del microinterruptor que se accione.



FASE 3 CINTAS INFERIORES/RODILLOS INFERIORES

Consultar apartados 3.6 y 3.7. del manual técnico.

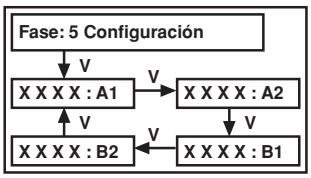


PULSADORES

N **I** **C** **D** **V**

FASE 4 SONIDO

Utilizando los pulsadores correspondientes, pueden escucharse los efectos y músicas que la máquina ejecuta en diferentes momentos.



PULSADORES

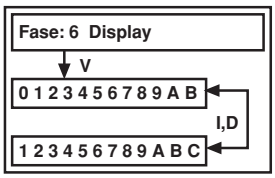
N **I** **C** **D** **V**

FASE 5 CONFIGURACIÓN

En la pantalla aparece el grupo de microinterruptores, según la equivalencia:

1 = OFF , 0 = ON.

En los microinterruptores **A1, A2, A3**, y **A4** se indica mediante un aviso acústico que la posición ha sido alterada, debiendo restituirse a su posición original para evitar el **"FUERA DE SERVICIO"**.

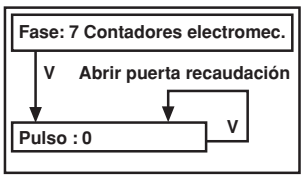


PULSADORES

N **I** **C** **D** **V**

FASE 6 DISPLAY

Comprobación de los indicadores de 7 segmentos, y VFD mostrando secuencialmente cada uno de los distintos caracteres que puede visualizar.

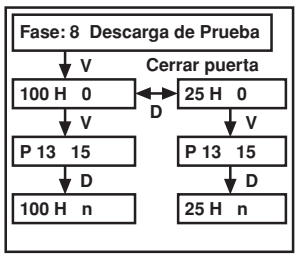


PULSADORES

N **I** **C** **D** **V**

FASE 7 CONTADORES ELECTROMECÁNICOS

Para realizar esta fase, la puerta de recaudación debe de estar abierta. Cada vez que se accione el pulsador **"JUEGO"**, los contadores avanzan un paso.

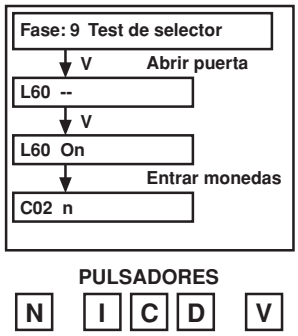


PULSADORES

N **I** **C** **D** **V**

FASE 8 TEST DE SELECTOR (CON RECARGA)

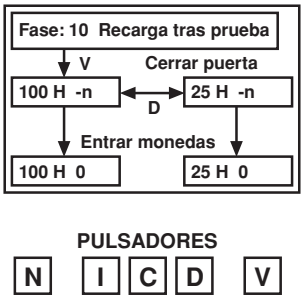
Permite verificar el correcto funcionamiento del selector y desvíos para todo tipo de monedas, con indicación del código de cada tipo y contaje de las mismas.



FASE 9 DESCARGA DE PRUEBA

Permite efectuar un test funcional del descargador seleccionado, procediendo a una descarga, con indicación de los datos relativos al diagrama temporal de paso de moneda (anchura del pulso máximo/ mínimo) y contabilidad de las monedas descargadas.

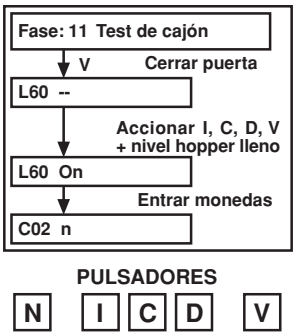
Proporciona al técnico 10 monedas para realizar otras pruebas, teniendo en cuenta que al finalizar las mismas, y mediante la **fase 10 (recarga tras prueba)**, se devolverán al descargador, para no alterar la contabilidad.



FASE 10 RECARGA TRAS PRUEBA

Permite recargar las monedas extraídas en la **fase 8 (descarga de prueba)** y devolverlas al descargador correspondiente, hasta cancelar el balance a **CERO**, con lo cual la contabilidad quedará inalterada.

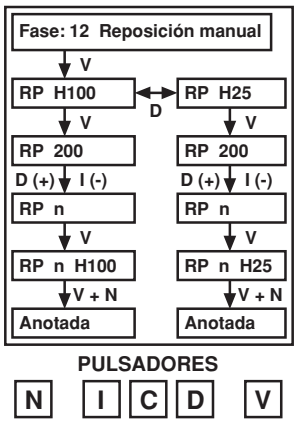
También se puede utilizar dicha recarga para verificar el selector y sus desvíos al descargador correspondiente.



FASE 11 TEST DE MONEDAS A CAJÓN

Para realizar esta fase, es necesario accionar los tres pulsadores **"AVANCE" + "JUEGO" + "NIVEL DESCARGADORES LLENO".**

Se recomienda utilizar únicamente esta fase para comprobar la actuación de los desvíos y canales hacia cajón. Estas monedas se contabilizarán únicamente como Test a cajón, y para no mezclarlas con las de recaudación, lo correcto es vaciar los cajones de recaudación.

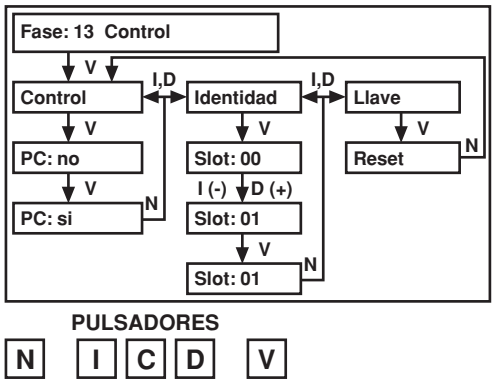


FASE 12 REPOSICIÓN MANUAL DE MONEDAS AL DESCARGADOR

Permite realizar una carga inicial o bien reponer un cierto nivel de monedas en un descargador, contabilizando esta cantidad (que es un valor modificable a partir de un **estandar de 300**) al validar la operación pulsando **"JUEGO" + "RETROCESO"**. Las monedas contabilizadas forman parte de la contabilidad de monedas disponibles en el descargador.

Con los pulsadores **"AVANCE derecho"** e **"izquierdo"** se modifica la cantidad de monedas a reponer. Las reposiciones pueden ser negativas, en el caso de extraer monedas del descargador.

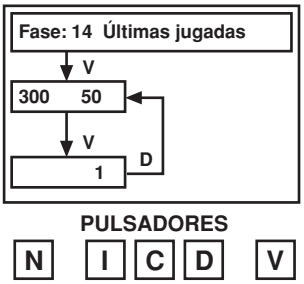
Las operaciones características de esta fase son: Carga inicial, Reposiciones por vaciado y averías, Descarga final, Reposiciones por diferencia de arqueo.



FASE 13 CONTROL

El apartado CONTROL permite seleccionar **comunicación SI** o **comunicación NO.**

El apartado IDENTIDAD permite numerar la máquina para su identificación en un **Link de máquinas**. Con los pulsadores **"AVANCE derecho** e **izquierdo"** se modifica el número y con el pulsador **"JUEGO"** se valida la operación.



FASE 14 ÚLTIMAS JUGADAS

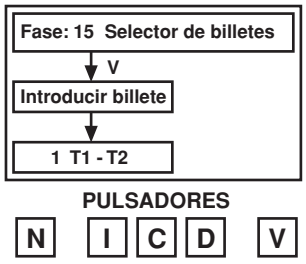
Permite la visualización de las últimas jugadas realizadas, indicando la combinación de figuras y el pago de premios.

En el caso de ser una partida con **retenciones**, éstas se indican en los pulsadores **"AVANCE"** correspondientes.

En el caso de una partida con **avances**, éstos se indican mediante el pulsador **"AVANCE central".**

En el indicador **"CARGAS OXÍGENO"** se visualizan los puntos acumulados al finalizar la jugada.

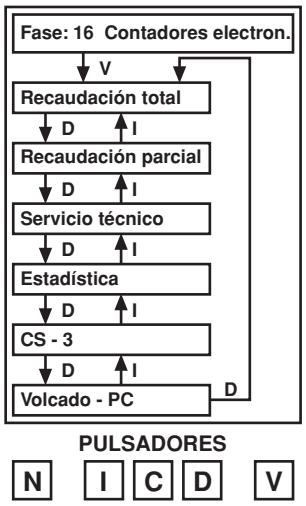
En el juego **"DOBLE"/"OXÍGENO"** se indica el valor mediante el pulsador **"AVANCE central"**.



FASE 15 SELECTOR DE BILLETES

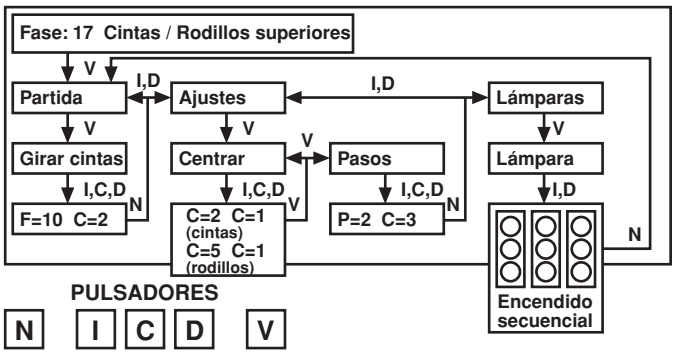
Permite comprobar el selector de billetes. Al introducir un billete aparecen una serie de mensajes, según la siguiente tabla:

MENSAJE	SIGNIFICADO
1_ T1_T2	Billete aceptado correctamente
NO_SEL	Línea de error del selector activada
NO_AUT	Billete rechazado por el selector
NO_IDE	Rechazo de un billete no codificado
ERR_Nº	Error en la conexión con el selector



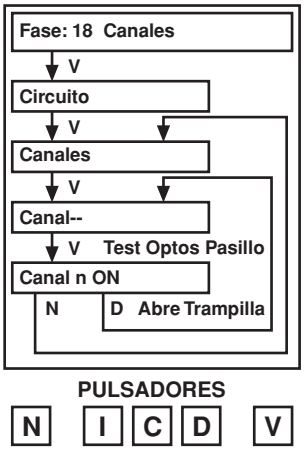
FASE 16 CONTADORES ELECTRÓNICOS

Consultar apartado 4.2. del manual técnico.



FASE 17 CINTAS SUPERIORES/RODILLOS SUPERIORES

Consultar apartados 3.6 y 3.7. del manual técnico.



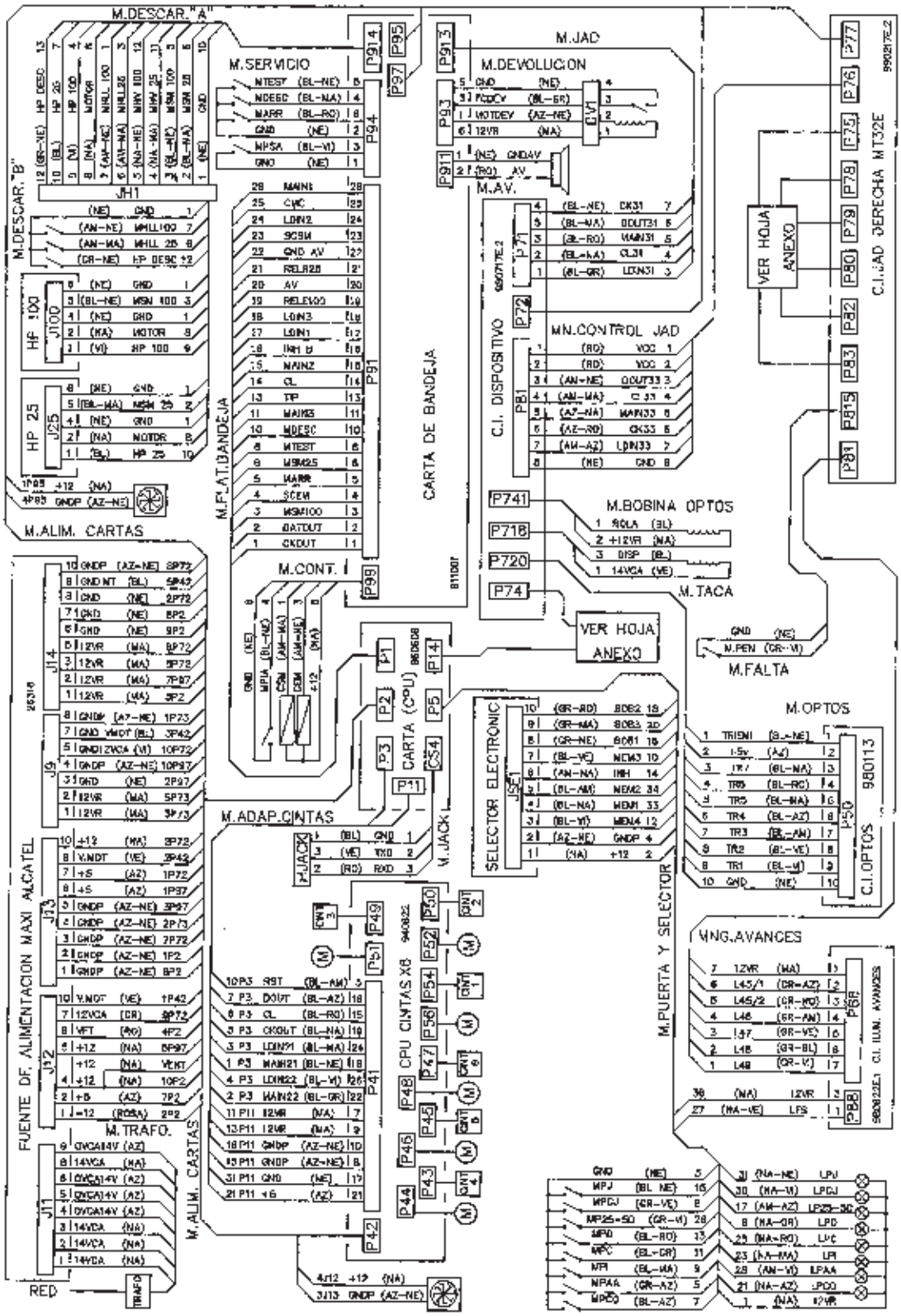
FASE 18 CANALES

Comprueba el funcionamiento de las fotocélulas de los canales del juego superior **"Gana - Pierde"**.

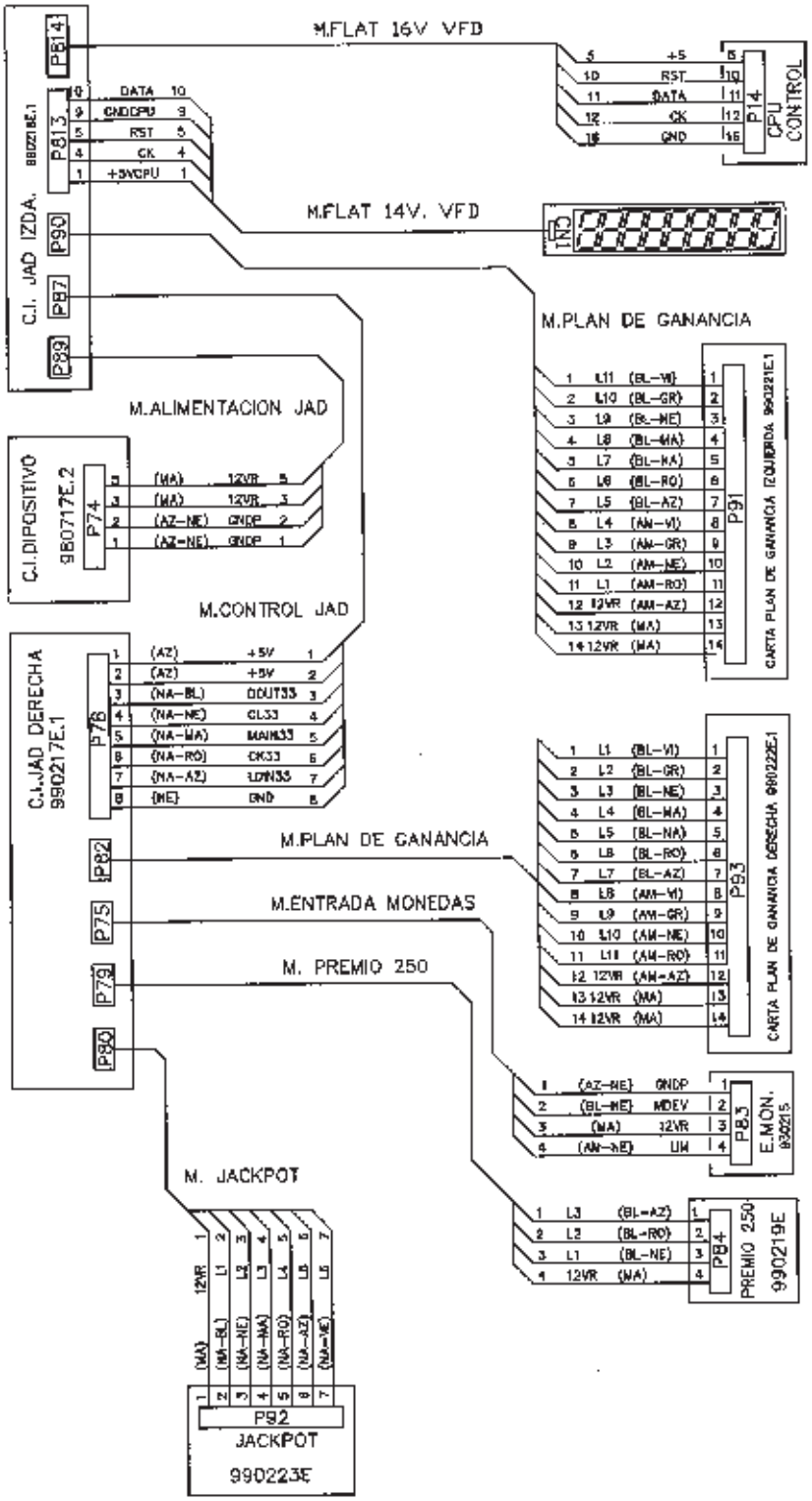
Una vez en el apartado **CANAL n** al pulsar **"JUEGO"** se lanza la bola, que caerá por uno de los canales. Si el funcionamiento es correcto aparecerá la indicación **CANAL n ON**.

Con el pulsador **"AVANCE derecho"** se abre la trampilla y podemos lanzar de nuevo la bola mediante el pulsador **"JUEGO"**.

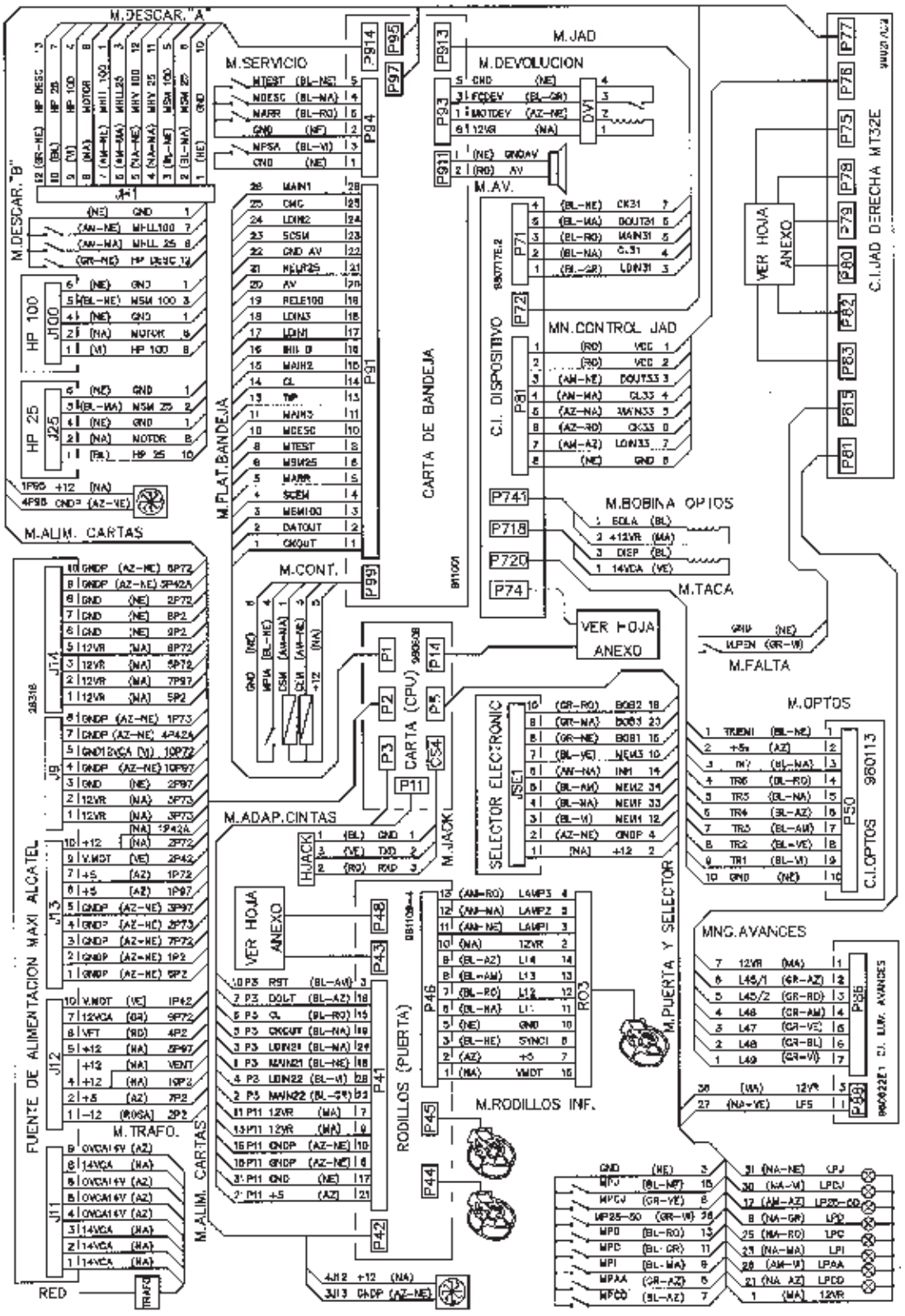
CONEXIONADO GENERAL 1/2 (versión cintas)



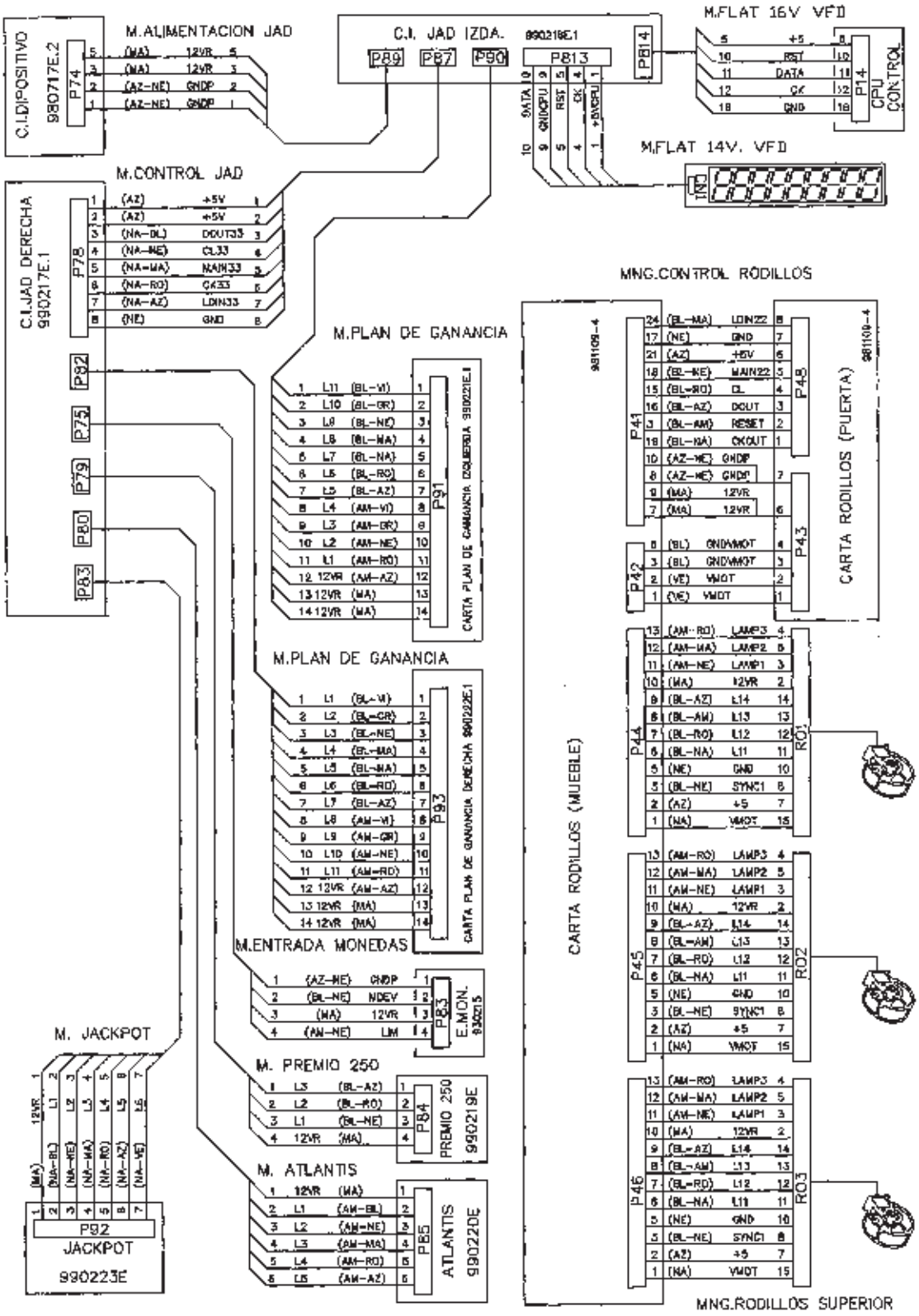
CONEXIONADO GENERAL 2/2 (versión cintas)



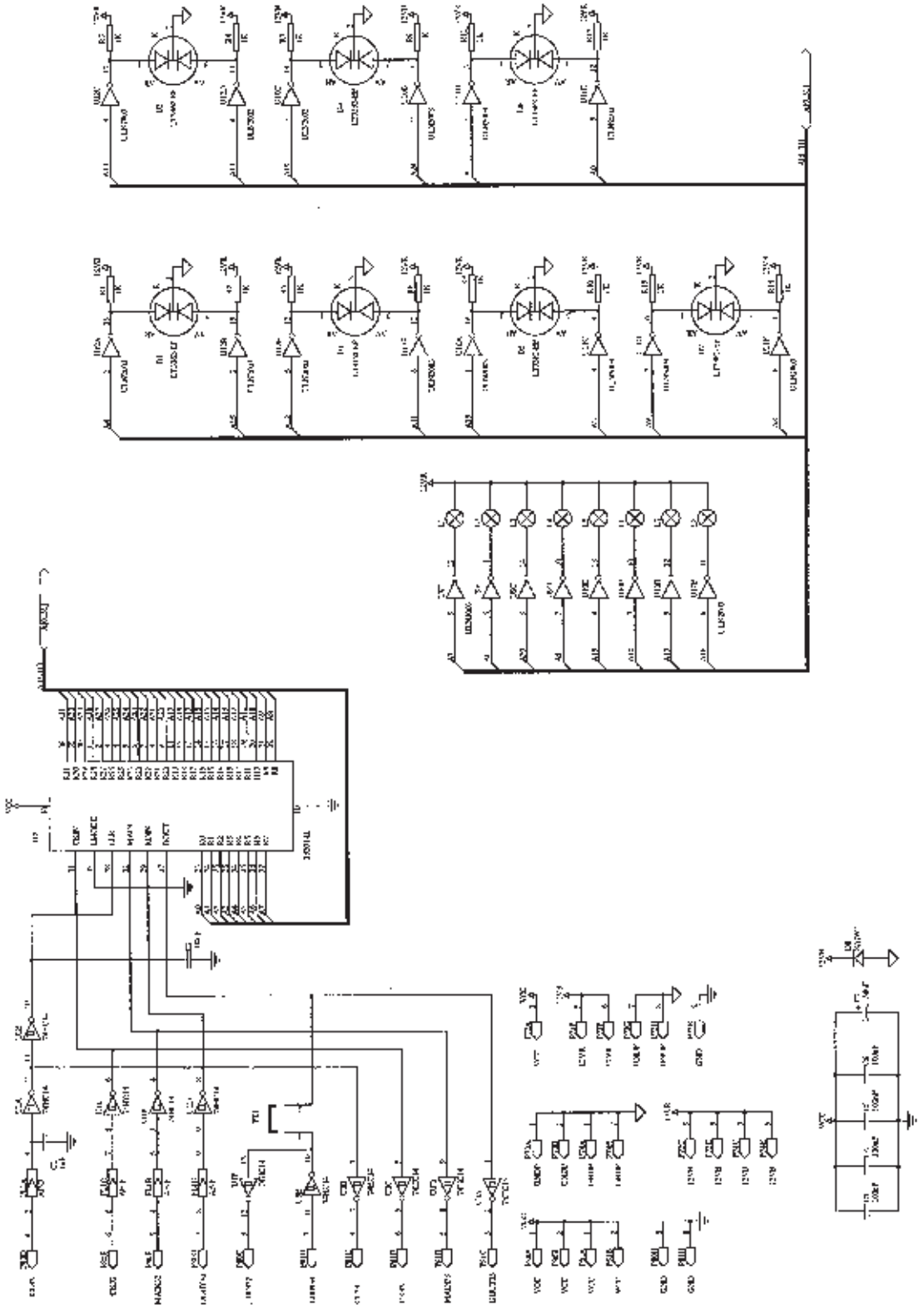
CONEXIONADO GENERAL 1/2 (versión rodillos)



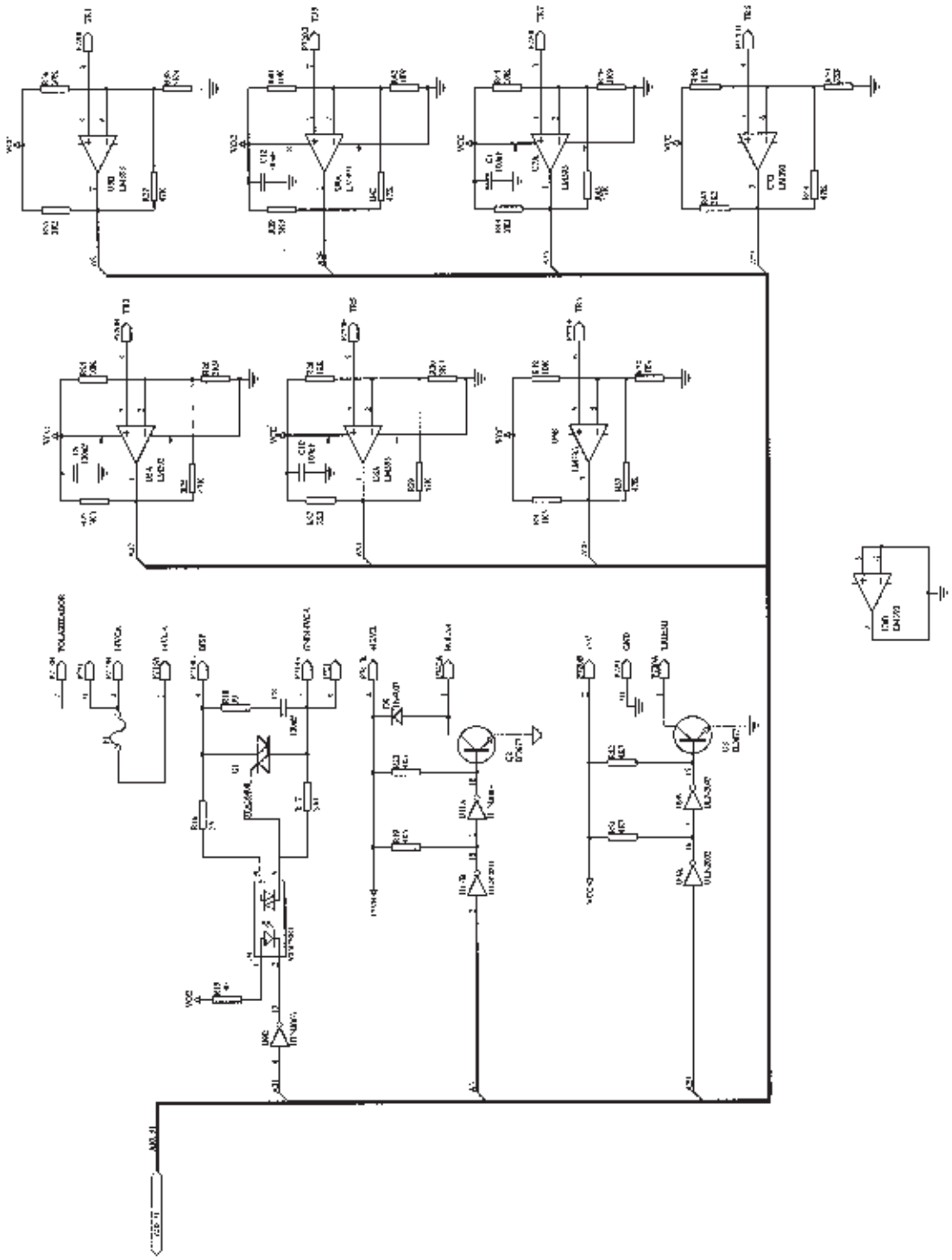
CONEXIONADO GENERAL 2/2 (versión rodillos)



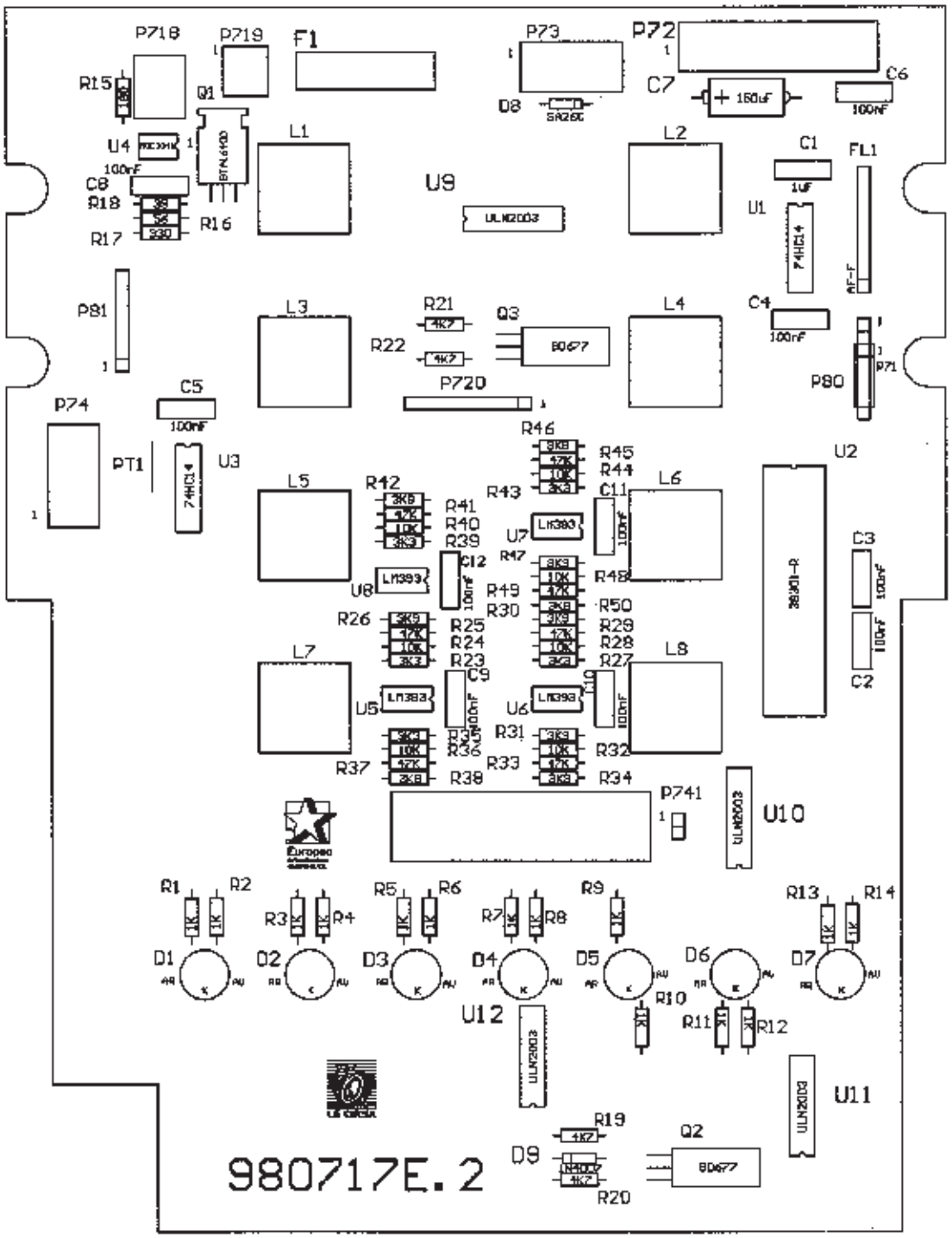
CARTA DISPOSITIVO 980717E 1/2



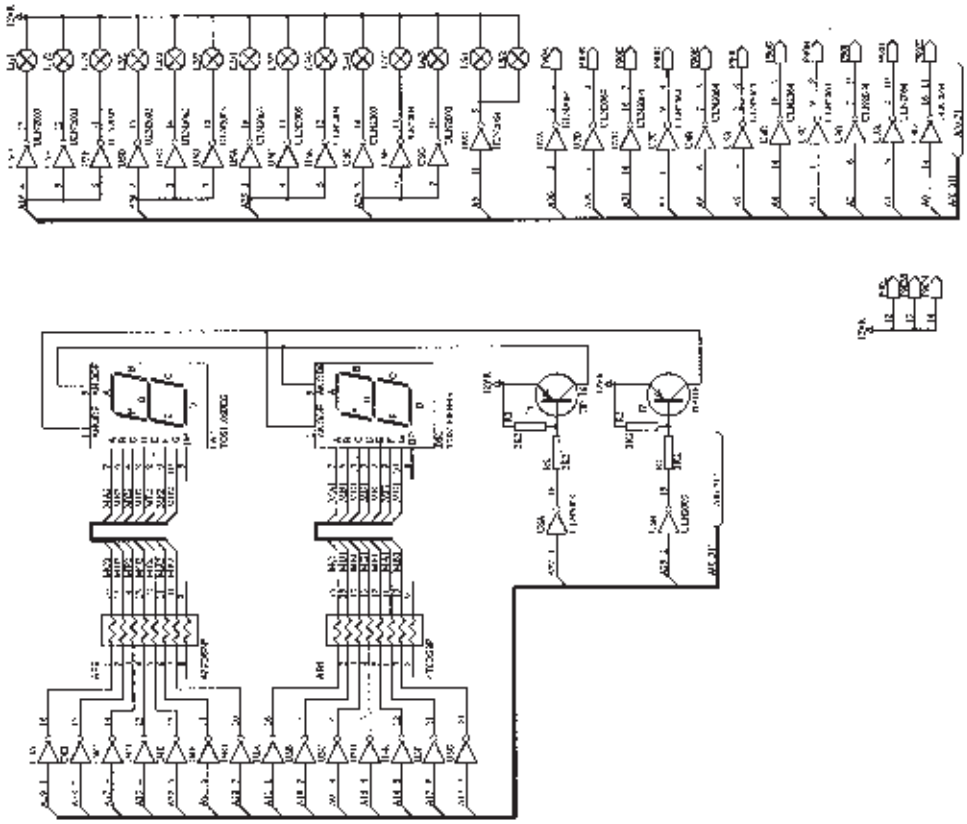
CARTA DISPOSITIVO 980717E 2/2



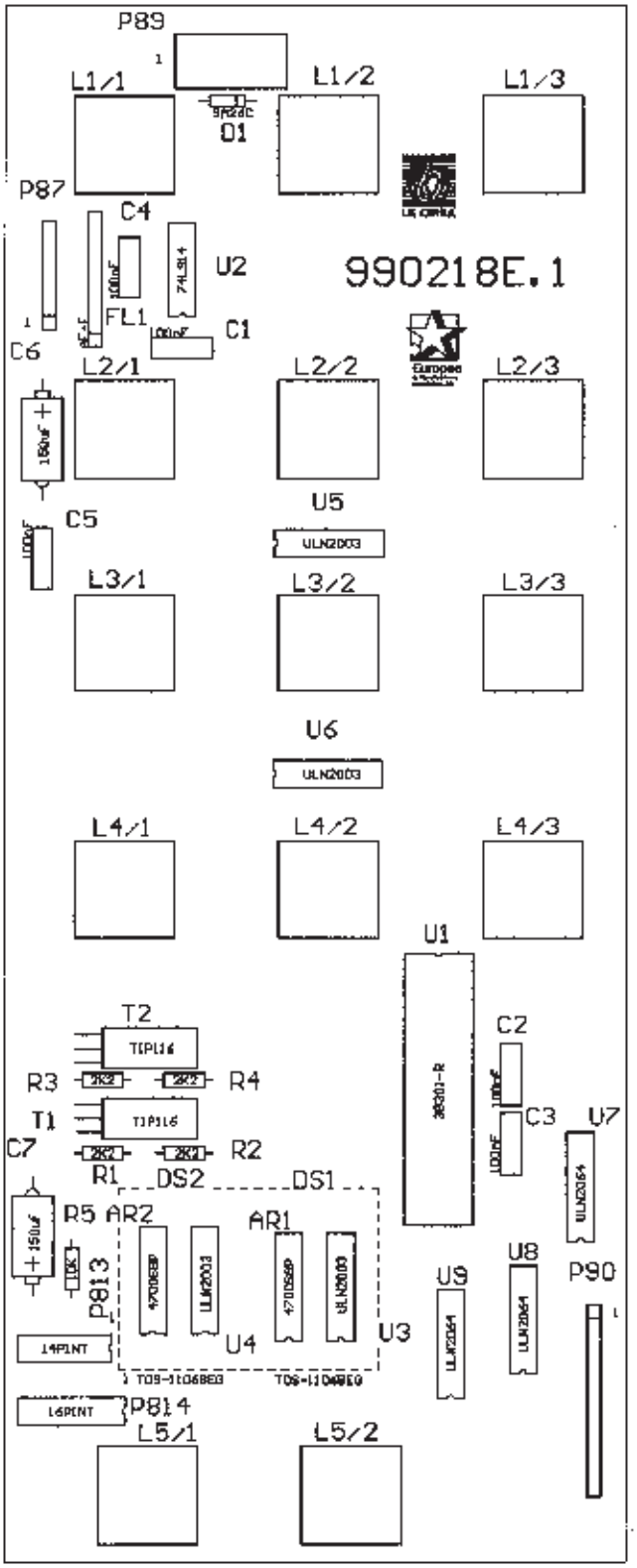
SITUACIÓN CARTA DISPOSITIVO 980717E



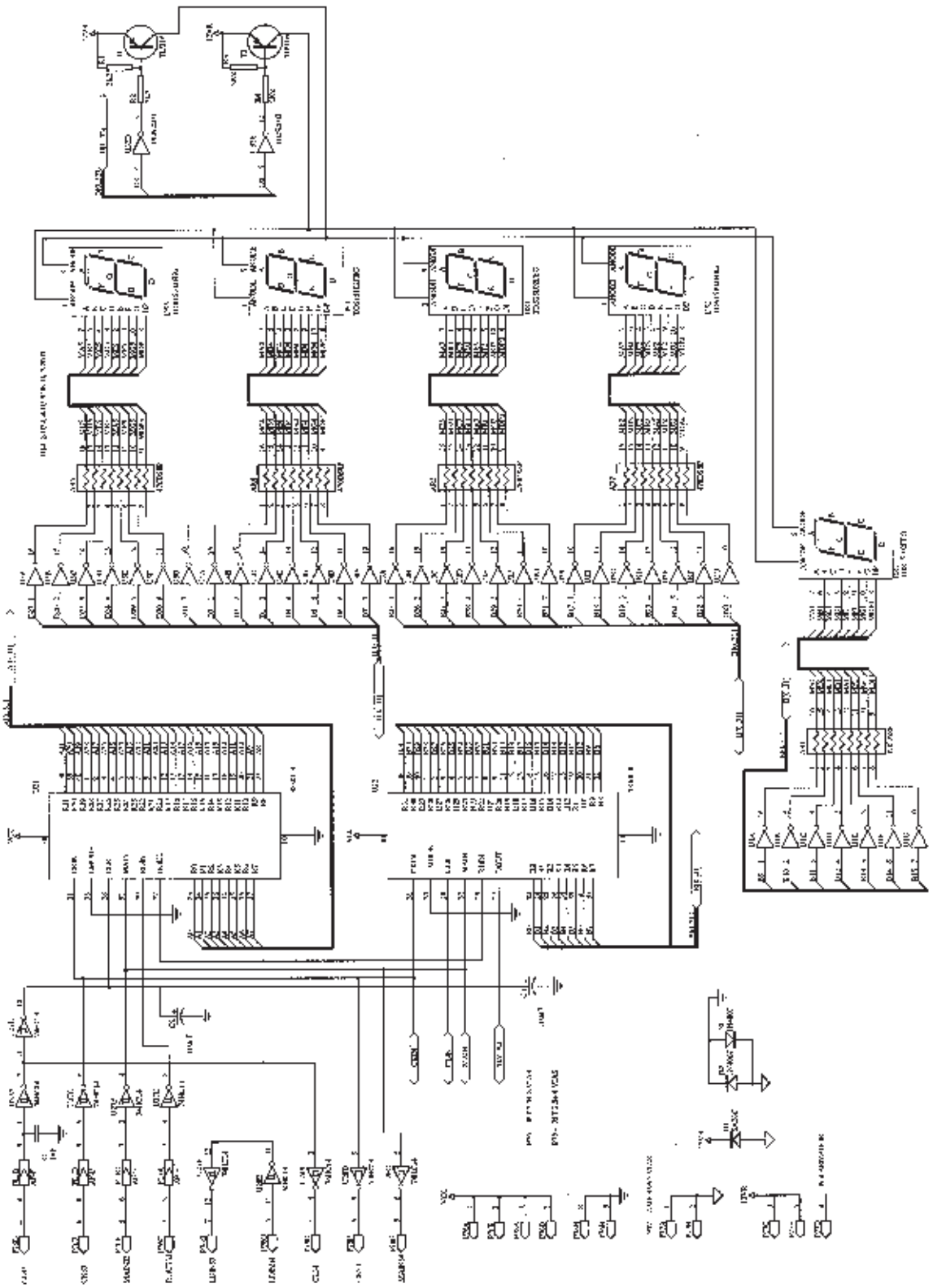
CARTA JAD IZQUIERDA 990218E



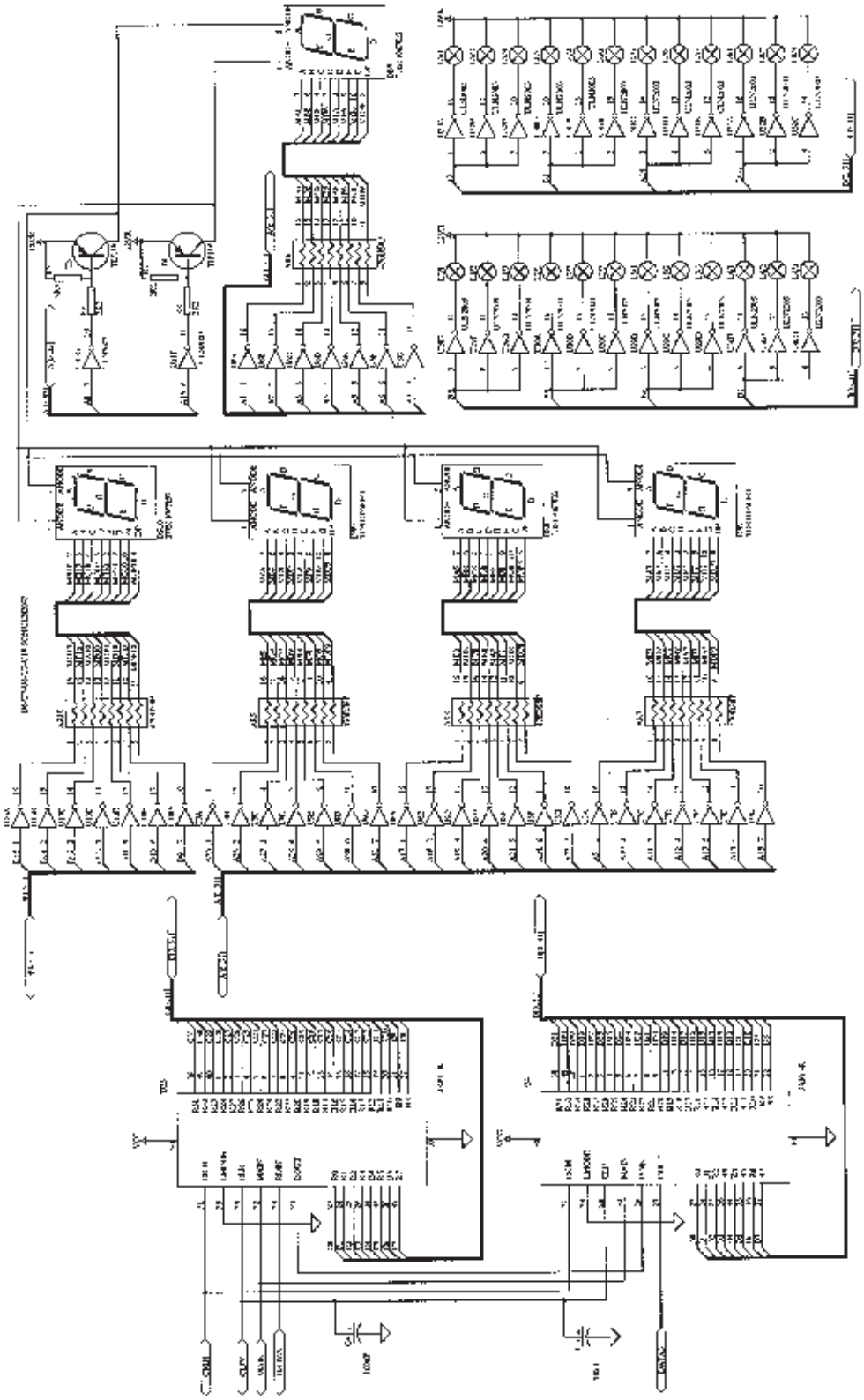
SITUACIÓN CARTA JAD IZQUIERDA 990218E



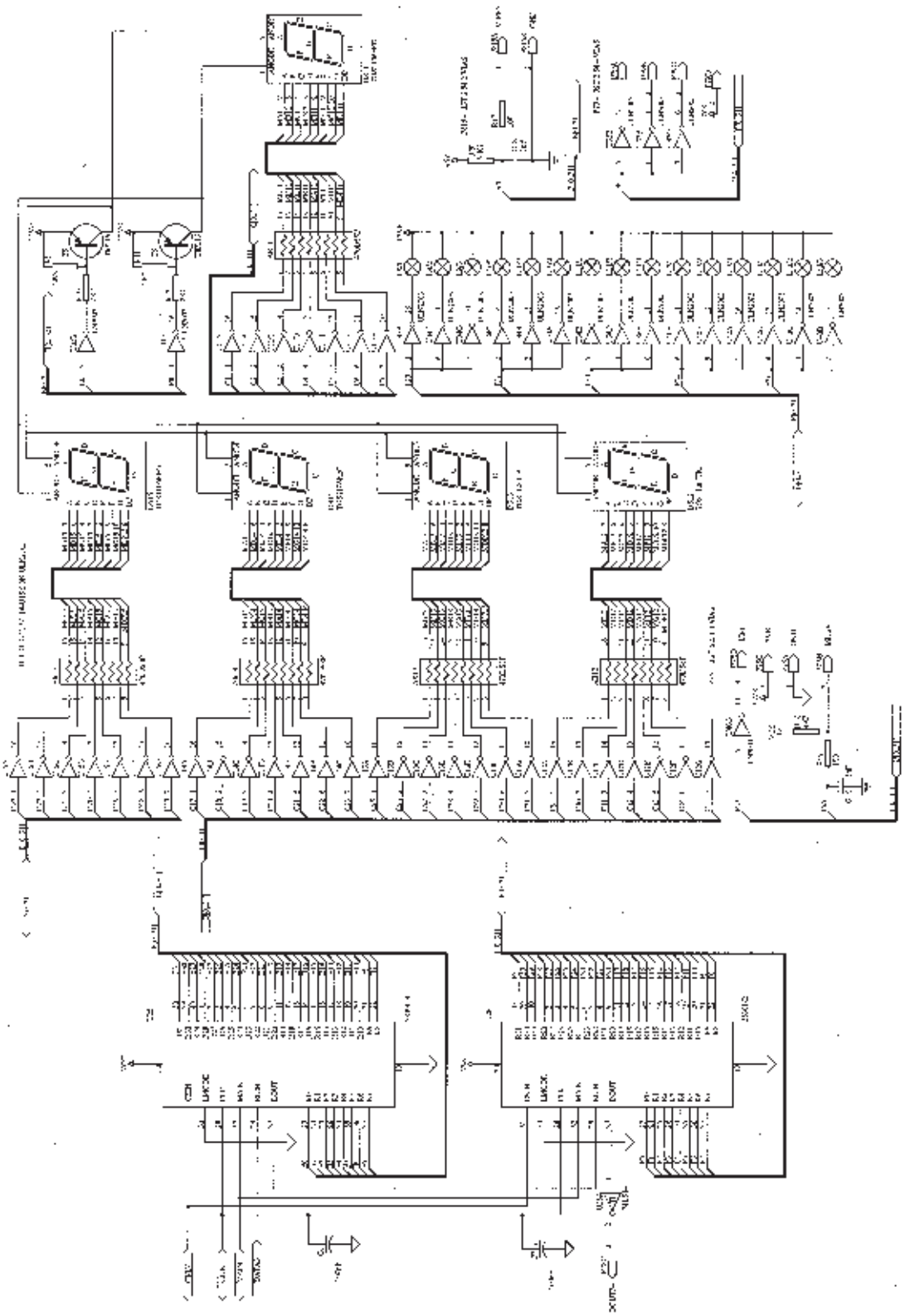
CARTA JAD DERECHA 990217E 1/4



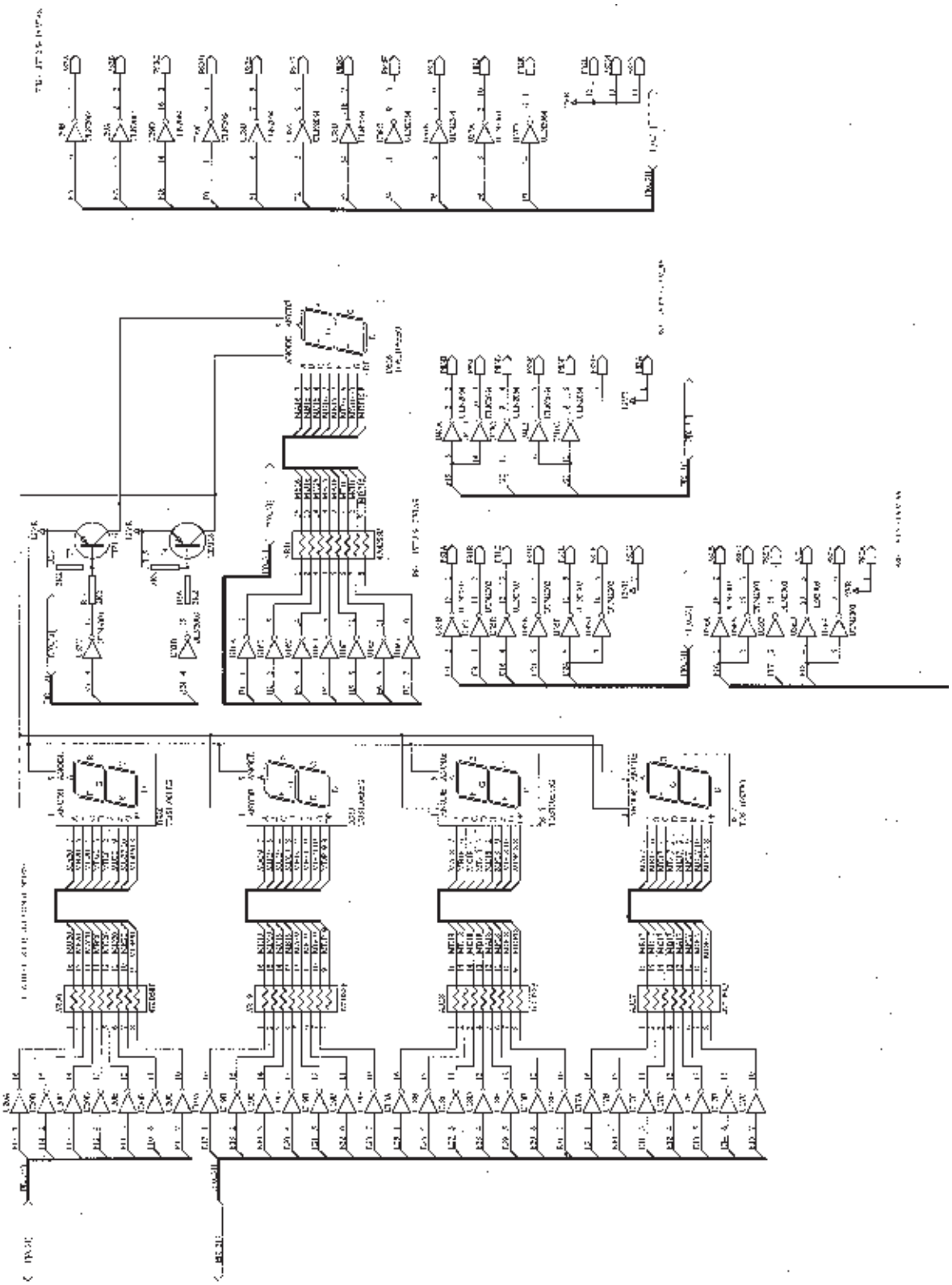
CARTA JAD DERECHA 990217E 2/4



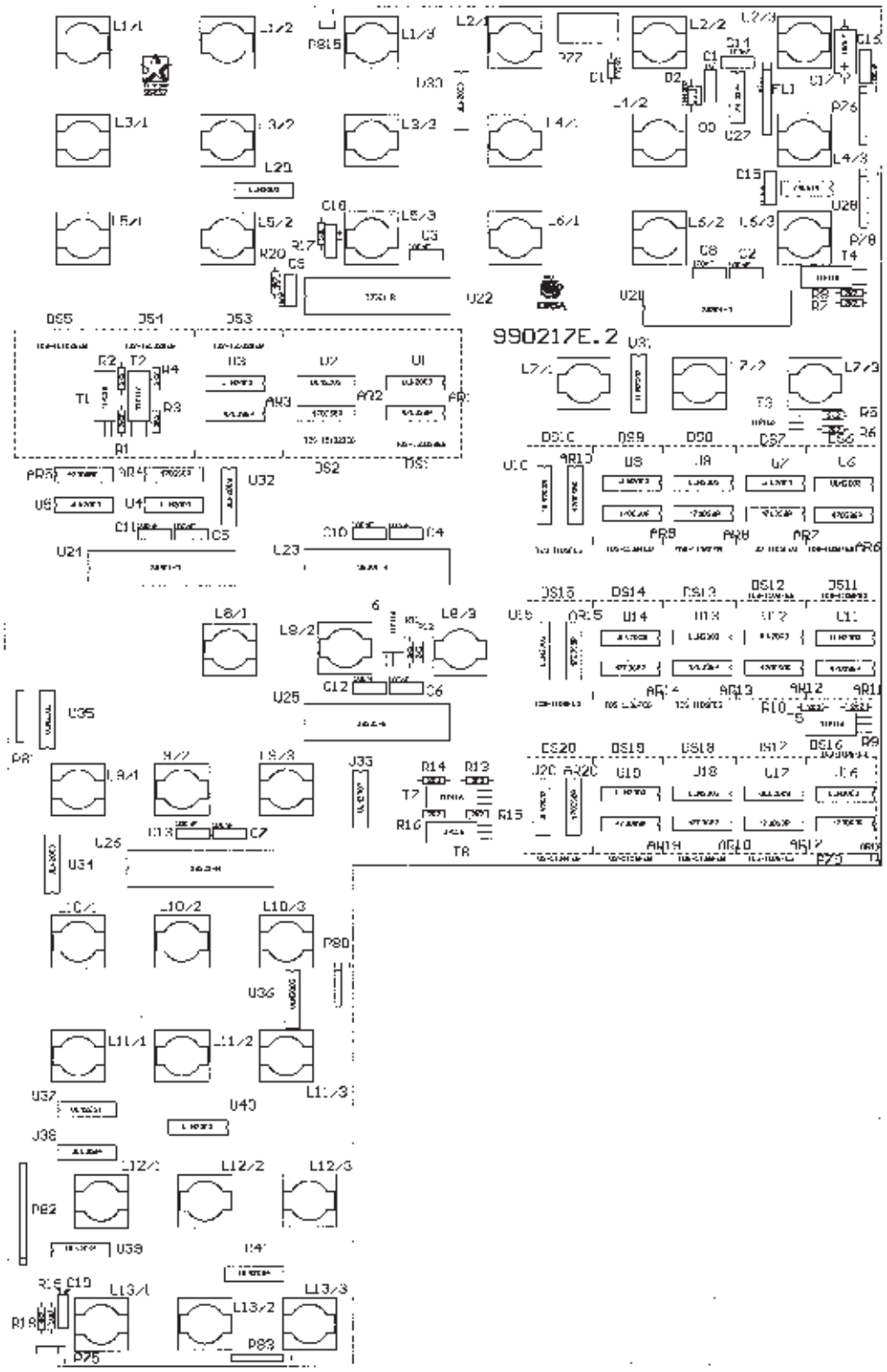
CARTA JAD DERECHA 990217E 3/4



CARTA JAD DERECHA 990217E 4/4



SITUACIÓN CARTA JAD DERECHA 990217E



LISTADO GENERAL (versión cintas)

CARTAS

2116517	CJ. MODULO CS4
22152960606E	C.CM. 960606 CONTROL EUR/VFD
2215094062203E	C.CM. 940622 6 CINTAS CURVAS ALCATEL
2215092100101	C.CM. 921001 BANDEJA
22150930215	C.CM. 930215 DEVOLUCIÓN
22150990217E	C.CM. 990217E JUEGO ADICIONAL DERECHA
22150990218E	C.CM. 990218E JUEGO ADICIONAL IZQUIERDA
22110990219E	C.SOL. 990219E PREMIO 250
22110990221E	C.SOL. 990221E PLAN GANANCIAS IZQUIERDA
22110990222E	C.SOL. 990222E PLAN GANANCIAS DERECHA
22110990223E	C.SOL. 990223E JACKPOTS
22110980622E	C.SOL. 980622E AVANCES
22150990303E	C.CM. 990303E DISPOSITIVO
22150980113	C.CM. 980113 OPTOS DETECTOR BOLA

MODULOS DISPLAY CURVO Y KITS DE BANDAS DC

21304E96E	MODULO DC94 JAD 1
21304E97E	MODULO DC94 JAD 2
21304E98E	MODULO DC94 JAD 3
1133054E	KIT CINTAS JUEGO ADICIONAL
21304E99E	MODULO DC94 1
21304E100E	MODULO DC94 2
21304E101E	MODULO DC94 3
1133055E	KIT CINTAS JUEGO INFERIOR

MANGUERAS

221041221	MANGUERA DESCARGADOR “B”
221041225	MANGUERA DEVOLUCIÓN
221041227	MANGUERA ENTRADA MONEDAS
221041361	MANGUERA CONTADORES
221041365	MANGUERA SERVICIO
221041371	MANGUERA FLAT BANDEJA
221041374	MANGUERA ALTAVOZ
221041475E	MANGUERA JAD
221041509E	MANGUERA ALARGO MOTOR
221041558E	MANGUERA DESCARGADOR “A”
221041559E	MANGUERA ADAPTACIÓN CINTAS
221041569E	MANGUERA PLAN DE GANANCIAS
221041573E	MANGUERA FLAT 14V VFD
221041582E	MANGUERA ENTRADA RED
221041587E	MANGUERA PUERTA SELECTOR
221041589E	MANGUERA JACK
221041591E	MANGUERA CONTROL JAD
221041595E	MANGUERA FLAT 16V VFD
221041597E	MANGUERA ENTRADA TRANSFORMADOR
2210411619E	MANGUERA ALIMENTACIÓN CARTAS (3 rodillos)
221041599	MANGUERA CINTAS V2 DC94
221041601E	MANGUERA PLAN DE GANANCIAS
221041604E	MANGUERA AVANCES
221041606E	MANGUERA PREMIO
221041607E	MANGUERA JACKPOT
221041608E	MANGUERA CONTROL JAD
221041609E	MANGUERA ALIMENTACIÓN JAD
221042043	MANGUERA FALTA
221042044	MANGUERA OPTOS
221042046	MANGUERA BOBINA OPTOS
221042047	MANGUERA TACA
221042085	MANGUERA TRANSFORMADOR ALCATEL
612317	MANGUERA RED CON CLAVIJA DAVY

PULSADORES

63204100E	PULSADOR INCLINADO CG-EI TRANSPARENTE
63204104E	PULSADOR RECTANGULAR SM TRANSPARENTE
6550420E	JUEGO FILMES PULSADORES BOTONERA

VARIOS

64801354	FUENTE ALIMENTACIÓN MAXI ALCATEL 26316
6140290	TRANSFORMADOR TOROIDAL ALIMENTACIÓN
21102165E	CONJUNTO ALIMENTACIÓN ALCATEL
62203634	CORREDERA 8015497 OBE
646033E	VFD ALFANUMÉRICO FUTABA

LISTADO GENERAL (versión rodillos)

CARTAS

2116517	CJ. MODULO CS4
22152960606E	C.CM. 960606 CONTROL EUR/VFD
22150981109	C.CM. 981109 CONTROL 3 RODILLOS
2215092100101	C.CM. 921001 BANDEJA
22150930215	C.CM. 930215 DEVOLUCIÓN
22150990217E	C.CM. 990217E JUEGO ADICIONAL DERECHA
22150990218E	C.CM. 990218E JUEGO ADICIONAL IZQUIERDA
22110990219E	C.SOL. 990219E PREMIO 250
22110990220E	C.SOL. 990220E ATLANTIS
22110990221E	C.SOL. 990221E PLAN GANANCIAS IZQUIERDA
22110990222E	C.SOL. 990222E PLAN GANANCIAS DERECHA
22110990223E	C.SOL. 990223E JACKPOTS
22110980622E	C.SOL. 980622E AVANCES
22150990303E	C.CM. 990303E DISPOSITIVO
22150980113	C.CM. 980113 OPTOS DETECTOR BOLA

RODILLOS Y KITS DE BANDAS DE RODILLOS

634101E	RODILLO SUPERIOR A157216C113UUN (IL) 12V
65506127E	KIT BANDAS RODILLOS JUEGO ADICIONAL
634104E	RODILLO INFERIOR A157216C113UUN (IL) 12V
65506126E	KIT BANDAS RODILLOS CENTRAL

MANGUERAS

221041221	MANGUERA DESCARGADOR “B”
221041225	MANGUERA DEVOLUCIÓN
221041227	MANGUERA ENTRADA MONEDAS
221041361	MANGUERA CONTADORES
221041365	MANGUERA SERVICIO
221041371	MANGUERA FLAT BANDEJA
221041374	MANGUERA ALTAVOZ
221041475E	MANGUERA JAD
221041558E	MANGUERA DESCARGADOR “A”
221041559E	MANGUERA ADAPTACIÓN CINTAS
221041569E	MANGUERA PLAN DE GANANCIAS
221041573E	MANGUERA FLAT 14V VFD
221041582E	MANGUERA ENTRADA RED
221041584E	MANGUERA RODILLOS SUPERIOR
221041585E	MANGUERA RODILLOS INFERIOR
221041586E	MANGUERA CONTROL RODILLOS
221041587E	MANGUERA PUERTA SELECTOR
221041589E	MANGUERA JACK
221041591E	MANGUERA CONTROL JAD
221041595E	MANGUERA FLAT 16V VFD
221041597E	MANGUERA ENTRADA TRANNSFORMADOR
221041619E	MANGUERA ALIMENTACIÓN CARTAS (3 rodillos)
221041601E	MANGUERA PLAN DE GANANCIAS
221041604E	MANGUERA AVANCES
221041605E	MANGUERA ATLANTIS
221041606E	MANGUERA PREMIO
221041607E	MANGUERA JACKPOT
221041608E	MANGUERA CONTROL JAD
221041609E	MANGUERA ALIMENTACIÓN JAD
221042043	MANGUERA FALTA
221042044	MANGUERA OPTOS
221042046	MANGUERA BOBINA OPTOS
221042047	MANGUERA TACA
221042085	MANGUERA TRANSFORMADOR ALCATEL
612317	MANGUERA RED CON CLAVIJA DAVY

PULSADORES

63204100E	PULSADOR INCLINADO CG-EI TRANSPARENTE
63204104E	PULSADOR RECTANGULAR SM TRANSPARENTE
6550420E	JUEGO FILMES PULSADORES BOTONERA

VARIOS

21102140	CONJUNTO RADIADOR ALIMENTACIÓN
6140167E	TRANSFORMADOR ALIMENTACIÓN
21102164E	CONJUNTO ALIMENTACIÓN
62203634	CORREDERA 8015497 OBE
646033E	VFD ALFANUMÉRICO FUTABA